GROUPEVOSSEY
www.groupe-vossey.fr

JANVIER2007

VOSSEYMAG

STEAM / QUAKE-WARS

QUAKE-WARS.FR DEBARQUE

PAGE 6

VOSSEY MAG - 5 - JAN 2007
0 09436783 838 3 436 4

GROUPEVOSSEY
www.groupe-vossey.fr

Un édito du VosseyMag est toujours un challenge. Le sujet est bien évidemment libre mais j'ai souhaité aujourd'hui commencer l'année avec un sujet crucial : Steam, ainsi qu'un événement qui a pu être traumatisant pour vous : la coupure de décembre.

Avant tout, petit rappel des faits : le week-end du 16 décembre 2006, il était impossible d'utiliser Steam ! Oh malheur ! La connexion aux serveurs d'authentification était indisponible : en clair, le logiciel Steam ne pouvait pas se connecter aux serveurs pour vérifier si vous aviez bien le droit de jouer à tel ou tel jeu.

Le problème était global : tout le monde était affecté. Ainsi vous ne pouviez pas jouer aux jeux que vous aviez acheté. Je préfère rassurer tous les râleurs en m'appuyant sur l'accord de souscription Steam que tout propriétaire de compte Steam a accepté lors de sa création. Celui-ci limite la responsabilité de Valve en cas de problèmes (Article 9 §B) :

« Ni Valve, ni ses concédants et ses filiales ne seront tenus responsables, de quelque façon que ce soit, de la perte ou des dommages quelconques résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser Steam, votre compte, vos souscriptions et le logiciel Steam y compris, notamment en cas de perte de clientèle, arrêt d'activité, défaillances ou dysfonctionnements informatiques ou pertes et dommages commerciaux quelconques. »

Là, au moins Valve ne se mouille pas et se dégage de toute responsabilité : ainsi vous n'avez personne contre qui vous retourner. Du coup, en attendant le rétablissement, vous avez été plusieurs dizaines de milliers à visiter Vossey.com et à venir vous renseigner sur l'état du réseau de Steam. A cette occasion, certains d'entre vous ont pu laisser des commentaires plutôt énervés et critiques à l'encontre de Valve : on peut comprendre que jouer est une importante activité dans votre vie mais certains comportements semblent alarmants.

Il est vrai que certains joueurs ne jouent qu'à des jeux Steam . Avec l'augmentation du catalogue des jeux proposés via la plateforme, ils n'utilisent plus que Steam pour jouer. Alors que cette dépendance n'existait pas, elle s'est installée et est devenue parfois forte. Mais c'est une raison supplémentaire pour relativiser.

Au fond, quelle était la cause du problème ? La réponse à cette question peut sembler simple : il n'y avait plus de courant. Suite à une tempête, la ville de Seattle (Etats-Unis) a subi des pertes humaines et d'importants dégâts matériels. Toute la région a été touchée et l'électricité a été coupée pour plus d'1,5 millions de personnes !

Je crois également qu'il faut réaliser que, malgré des petits ratés et des améliorations à y apporter, Steam est globalement une plate-forme efficace. C'est la première véritable « panne » globale depuis la disponibilité de Steam.

Mais l'avenir des jeux vidéos ne se limite heureusement pas à Steam ! De notre côté, nous avons travaillé dans l'ombre durant ces derniers mois sur des projets qui nous tenaient à cœur : l'ouverture de nouveaux sites au sein d'un Groupe Vossey.

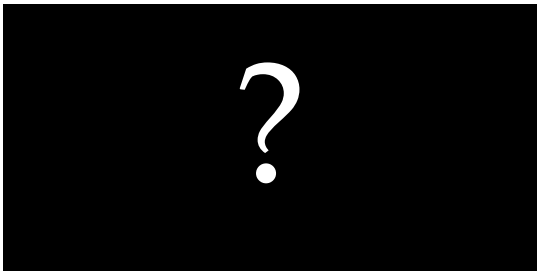
Un Groupe Vossey ? Oui, un groupe nous a semblé la meilleure structure pour rassembler toute notre compétence technique afin d'en faire profiter d'autres projets. Vossey.com est clairement le premier site du groupe, la base qui nous a permis de développer les outils nécessaires à la réussite du groupe. Le premier site à en bénéficier est également un site de jeux vidéo concernant le prochain Quake Wars. Vous pouvez retrouver dans ce VosseyMag une interview d'Azza, responsable de ce site. D'autres sites vont suivre, tous avec la même envie : vous faire profiter facilement d'informations et de contenus autour d'un thème précis.

Je termine cet édito en vous souhaitant évidemment une excellente année 2007 : qu'elle soit pleine de bonheur et de réussite dans tous vos projets.

BenHur

VOSSEY.COM
Portail Francophone de la Plateforme Steam
GO

ENEMY TERRITORY
QUAKE-WARS.FR
GO

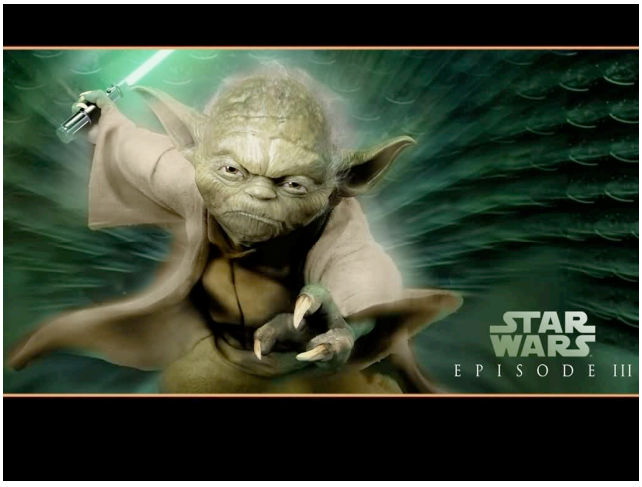

?

SOMMAIRE

JANVIER

Quake-Wars.fr 6

Nouveau site du Groupe Vossey, retrouvez l'interview de l'équipe du site et découvrez les futurs mods.



StarWars : The New Era 12

Sachez garder votre foi dans la Force, ne vous laissez pas emporter par le côté obscur.

Bilan 2006 16

Une année en demi-teinte mais annonçant une année 2007 des plus prometteuses pour les mods et jeux.

Ce mois-ci

8 **Mangas : Source d'Inspiration**

Dossier sur les mods sur Dragon Ball Z, Naruto ...

10 **Translators**

Equipe francophone de traduction de mods

14 **Goblin's Invasion**

Mod médiéval aux graphismes Cell-Shading

18 **Hébergés et Partenaires**

Evolution sur l'année 2006 et leur avenir pour 2007

18 **ModEmploi.net**

Petites annonces pour vivre l'aventure de moddeur

21 **Hébergement**

Trouvez un toit pour votre projet de mod

21 **AnnuClan**

Faites connaître votre clan ou rejoignez une équipe

22 **Vossey Awards 2006**

TOP 3 des mods et jeux pour le staff de Vossey.com

23 **Partenaires premium**

OVH, Verygames.net et Big Browser

23 **Serveurs de jeux**

Venez participer, jouer sur les serveurs de Vossey.com

Nouvel arrivant et second site du Groupe Vossey, Quake-Wars.fr gardera l'esprit communautaire de Vossey.com avec AnnuClan, AnnuMod, ModEmploi ...

Faisons connaissance avec le site et découvrons le responsable du projet : Azza, l'un de nos lapins.

Presentation

Quake-Wars.fr traite de l'actualité du jeu Enemy Territory : Quake Wars de Splash Damage et de ses futurs mods. Vous retrouvez toutes les fonctionnalités que vous connaissez déjà sur Vossey.com, tout ça avec un seul compte, le même que vous avez sur Vossey.com ; un seul compte pour profiter de TOUS les sites du Groupe Vossey.

Une équipe de choc a été constituée afin de relater tout ce qui pourra se passer sur la scène modding de Quake-Wars, actuellement peu active car le jeu n'est pas encore sorti, mais l'utilisation du moteur de Doom 3 avec la technologie MegaTexture devrait donner des idées à beaucoup de moddeurs.

MegaTexture, détaillée sur le site, donne les capacités de gestion de l'extérieur qui manquait tant au moteur de Doom 3.

Quake-Wars.fr
Le site traite de l'actualité du jeu Enemy Territory : Quake-Wars et de ses mods. L'équipe du site comprend : • AdHoc • Azza **Url :** http://www.quake-wars.fr

Interview

VosseyMag - Caouecs : Qui composera l'équipe principale du site ?

Quake-Wars.fr - Azza : Actuellement, nous sommes seulement... deux. Je te l'accorde, ça fait vraiment pas beaucoup de monde mais nous sommes vraiment motivés. La (petite) équipe de Quake-Wars.fr est donc composée d'Adhoc et moi même.

D'ailleurs Adhoc n'a pas été recruté d'une manière classique, bien au contraire : au cours de l'ESWC 2006, il est tombé par hasard sur des informations concernant mon intégration dans l'équipe de Vossey.com. Vu son intérêt pour Quake Wars, je l'ai contacté pour lui proposer de rejoindre l'équipe de rédaction de Quake-Wars.fr, il a immédiatement montré son enthousiasme.

D'autres membres de la communauté Vossey.com ont été approchés pour rejoindre l'équipe.

VosseyMag - Caouecs : Pourquoi avoir choisi le jeu Enemy Territory : Quake Wars ?

Quake-Wars.fr - Azza : Dès la publication des premiers screenshots, j'ai accroché au style graphique - très proche de celui de Doom III - et au thème du jeu, bien qu'il ne soit pas des plus originaux. Je me suis donc intéressé au jeu et plus particulièrement à son gameplay, qui rappelle bien celui de la série Battlefield (on parle de BF-Like), en plus évolué.

Quake Wars est pour moi l'un des FPS les plus prometteurs de l'année 2007.

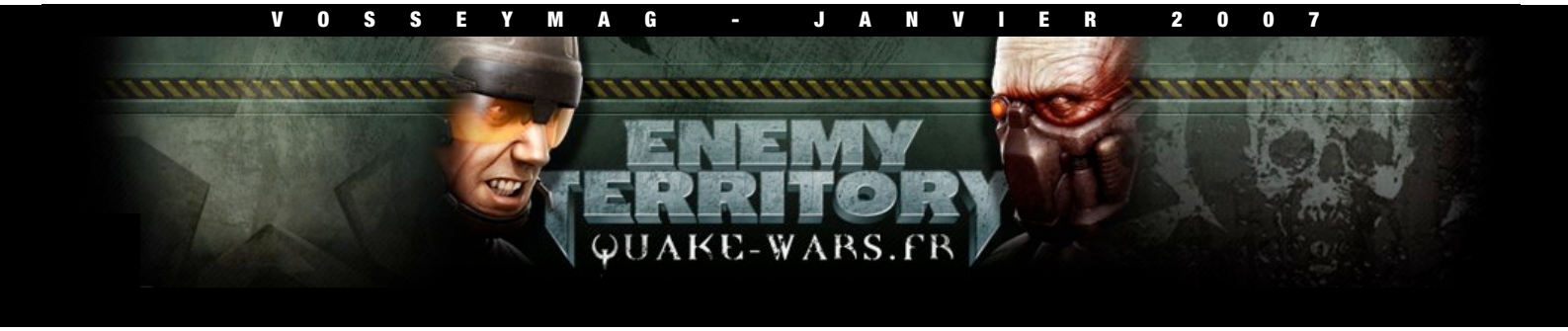
VosseyMag - Caouecs : Quel est ton avis vis à vis de la communauté des moddeurs sur Quake Wars ? Penses-tu qu'elle sera aussi dynamique que sur Half-Life ?

Quake-Wars.fr - Azza : Au risque de te décevoir, je ne pense pas que les mods sur Quake Wars seront aussi nombreux que ceux sur Half-Life, pour la simple et bonne raison qu'Half-Life 2 possède un SDK relativement simple à exploiter, notamment grâce à l'existence de beaucoup de tutoriaux sur le net et d'un wiki officiel.

Je pense que si la dev team de Quake Wars ne se donne pas un peu de mal pour les moddeurs, il ne risque pas d'y avoir beaucoup de mods pour Quake Wars, ce qui serait vraiment dommage, étant donné le potentiel du jeu et de son moteur graphique.

VosseyMag - Caouecs : Merci pour avoir répondu aux questions, un petit mot pour la fin ?

Quake-Wars.fr - Azza : humm ... Quake Wars cai toute ma kultur !



Mods Quake-Wars

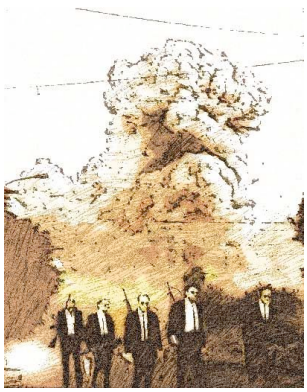
Il est peut-être encore trop prématuré de parler des mods de Enemy Territory : Quake Wars, le jeu n'étant toujours pas sorti.

Mais le moteur de Doom 3 est déjà connu par les moddeurs, beaucoup de mods ont été développés ; l'ajout de la technologie MegaTexture est nouvelle et demandera du temps pour être maîtrisée mais ouvrira des espaces que beaucoup de moddeurs sous Source Engine aimerait avoir.

Nous allons faire un tour rapide et non complet de la production actuelle niveau mods, certains ne verront jamais le jour et resteront à l'état de projet, d'autres évolueront à leur rythme.

Nous ne devons pas nous attendre à voir débarquer les premiers vrais mods, les Total Conversion, avant au moins un ou deux ans ; le chemin est long avant de pouvoir proposer un mod jouable.

Le succès des mods dépendra avant tout du jeu lui-même, nous ne sommes plus à l'époque de Counter-Strike qui lança Half-Life 1, de nos jours, c'est à Quake Wars de faire ses preuves pour que la communauté de joueurs se développe et que les moddeurs puissent avoir un intérêt à travailler dessus.



AvsB

AvsB fait parti des mods annoncés peu après l'annonce de sortie de Quake Wars pour 2007. Le mod se base sur les conflits actuels du côté des mercenaires, compagnies privées payées par les pays pour faire le sale travail, sans avoir à se mouiller politiquement.

Les joueurs devraient être confrontés à des scénarios contemporains, avec des armes conventionnelles.

Le mod est toujours à l'état de projet, aucune image n'est disponible sauf certaines tirées de la vie réelle et sensées donner une idée des missions : escorte, prise d'otage, assassinat, destruction.

Mod multijoueur de Quake Wars

Url : http://www.digitalsoftware.se/projects/index.php?pid=167

Gangs4Life

Rejouez la guerre des gangs entre deux factions, la Mafia et Les Bandas, pour la suprématie suprême. Les Bandas étant d'anciens de la Mafia.

L'environnement et les armes devraient être contemporaines, eux aussi, tout en gardant une touche mafieuse, donc sicilienne, si nous traduisons entre les lignes.

Les modes de jeux annoncés sont des plus classiques, Deathmatch, Team Deathmatch et Objectifs. Ce dernier mode consistera à la réalisation d'un objectif grâce au travail d'équipe.

Mod multijoueur de Quake Wars

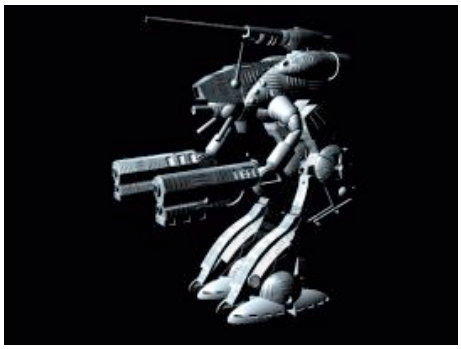
Url : http://gangs4life.foolishgames.net/

MechWarrior: Living Legends

Le grand concurrent de Quake Wars est Battlefield 2142, il est déjà disponible et comprend des Titans, des grosses machines de guerre sur deux pattes.

Pour ne pas laisser le jeu d'EA seul avec ses monstres de métal, l'équipe de MechWarrior : Living Legends a décidé de proposer de les rajouter dans le moteur de Quake Wars. Sauf que dans ce mod, le joueur sera plongé dans le 31ème siècle dans des combats épiques.

Mod multijoueur de Quake Wars



Votre projet

Si vous aussi, vous voulez vous lancer dans l'aventure du modding sur Quake Wars, car votre projet ne pourrait aboutir sur Source Engine, sachez que Quake-Wars.fr saura vous accompagner tout le long de la vie de votre mod.

Les services d'hébergement et de partenariat, déjà disponibles sur Vossey.com, sont aussi proposés sur Quake-Wars.fr.

MANGAS : SOURCE D'INSPIRATION

Les mods Half-Life proposent de multiples environnements, mais l'univers des mangas est sans doute l'un des préférés des moddeurs et des joueurs.

Vous ne vous en êtes peut-être pas rendus compte, mais oui, aujourd'hui, dès que l'on aborde l'actualité de Half-Life et de ses mods, reviennent souvent le célébrissime et culte manga Dragon Ball Z, ainsi que le manga qui fait des ravages ces derniers temps, il est question bien sûr de Naruto. N'avez-vous jamais entendu parler d'un jeu pouvant s'appeler ESF ? D'un mod qui concernerait Naruto ? Ou d'un quelconque jeu s'inspirant d'un univers manga ?

Si ce n'est pas le cas, alors voici un petit récapitulatif des divers mods s'inspirant de mangas, connus ou moins connus.

Cidji est newseur sur Vossey.com, spécialiste Earth's Special Force et mods inspirés des mangas.

EARTH'S SPECIAL FORCE

Alors que Half-Life 1 voit le jour en novembre 1998, c'est 3 ans plus tard qu'arrive la nouvelle : des mordus de *Dragon Ball Z* ont décidé de reprendre le moteur d'Half-Life afin d'en faire un jeu et de recréer l'univers du manga célèbre dans le monde entier, ceci pour le bien des petits comme des grands.

Dès lors, beaucoup de personnes s'y sont intéressées, et aujourd'hui, il fait toujours parler de lui comme une grande référence.

Qu'est-ce donc au final que **Earth's Special Force** (ESF pour les intimes) ? Eh bien, c'est un mod contenant 9 personnages célèbres de Dragon Ball Z où l'on peut se déplacer n'importe où sur une carte choisie au préalable. Le but du jeu est de tuer ses adversaires à l'aide d'une grande diversité de coups, de boules de feu et de différentes combinaisons possibles. Comme dit précédemment, ESF est une grande référence des mods Half-Life, et il est le plus joué parmi les jeux s'inspirants de Mangas.

La prochaine version, à savoir la 1.3, ne saurait tarder, et elle est attendue par tous les fans du jeu. Celle-ci promet de gros changements et de bonnes améliorations : tout ceci ne peut être que prometteur.

MODS AUTOUR DE DRAGON BALL

Bien sûr, ce n'est pas le seul mod s'inspirant des mangas, et si tout ceci a été dit, ce n'est pas pour rien.

En effet, il en existe bien d'autres, qu'ils soient terminés ou en développement, et il serait judicieux de faire une petite liste descriptive de ceux-ci, mais non exhaustive, car il existe certains projets encore inconnus aux yeux du public et des fans.

- **Dragon Mod Z** : Concurrent direct de ESF, c'est le premier mod qui puisse rivaliser avec ce dernier. Certains diront qu'il est mieux que ESF, d'autres diront le contraire ; tout ceci n'est qu'une affaire de goût, mais dans les deux cas, Dragon Mod Z reste le deuxième mod inspiré de l'univers Dragon Ball Z.
- **Final Power : The Ultimate Warrior** : Encore un mod sous le moteur Half-Life premier du nom. Malheureusement, il n'est encore qu'en développement. Pas de nouvelles concrètes, mais ne perdons pas espoir.
- **Dragon Ball : Source** : Premier projet de mod sous le moteur Source. Il est encore en développement, mais sa sortie a été prévue pour le mois d'avril 2007. Espérons que la date soit respectée, et que tout le monde puisse voir à quoi ressemble un mod Dragon Ball Z sous le moteur Source.
- **Dragon Ball Adventures** : Deuxième mod sous le moteur Source, il possède lui aussi quelques atouts dans sa poche pour satisfaire les fans. Toujours en phase de développement, et situé à peu près au même niveau que Dragon Ball : Source.

Il existe aussi d'autres mods en développement, aussi bien sous le moteur de Half-Life que celui de Quake III, mais faire une liste entière serait une perte de temps car il en existe beaucoup, et ici, seuls les plus importants font l'objet de ce récapitulatif.

NARUTO : NINJA DE KONOHA

Il est maintenant temps de quitter l'univers de Dragon Ball Z pour laisser la place à un manga qui est très d'actualité : Naruto !

Aujourd'hui, qui ne connaît pas ce héros : Ninja de Konoha, blond, portant toujours un costume orange ?

Ce personnage fait beaucoup parler de lui en ce moment, et il est de plus en plus apprécié par les jeunes. Et c'est ainsi que, pareillement à Dragon Ball Z, des mordus de Naruto ont décidé de créer différents mods s'inspirant de cet univers. Si le pluriel est utilisé ici, c'est qu'en effet, plusieurs mods sont en développement, mais aucun n'est en version jouable pour l'instant.

Une brève présentation de ces jeux s'impose.

- **Naruto Ninja Chronicles** : Premier projet à avoir vu le jour sous le moteur Half-Life, c'est celui sur lequel comptent le plus les fans du manga. Bien qu'en développement, le travail n'en est pas moindre.
- **Naruto : Way of the Ninja** : Projet qui ne fait pas vraiment parler de lui mais qui a tout de même sa place dans cette liste. Comme dit précédemment, le mod est en développement sous le moteur de Half-Life.
- **Spirit of Konoha** : Premier (et actuellement le seul) projet sous le moteur Source. Le mod a beaucoup fait parler de lui, mais actuellement, il n'y a pas eu de nouvelles concrètes.

MODS ET MANGA

Après Naruto, c'est au tour du manga **Bleach** d'être source d'inspiration. Vous savez, Ichigo, le héros principal et son épée magique, combattant les mauvaises âmes ?

Un seul mod est en développement sur cet univers, son nom est **Shinigami**. Projet très discret, crée pour le moteur de Half-Life premier du nom, mais qui mérite qu'on parle de lui.

Ensuite, nous en venons à **Trigun : Permanent Vacation**, qui, comme son l'indique, s'inspire du manga **Trigun**, dont l'histoire se déroule dans une sorte de désert géant où les gens vivent comme dans le Far-West. Pour l'instant, très peu de nouvelles ont été données concernant ce mod, développé sous le moteur Source.

Pour terminer le sujet des mangas, le petit dernier est en partenariat avec Vossey.com et parle d'un manga peu connu : il se nomme **Caliber**. Ce mod, développé lui aussi sous le moteur Source, s'inspire du manga **Trinity Blood**, qui parle de religion et de vampires.

Comme nous venons de le voir, la présence des mangas est bien réelle dans le monde de Half-Life, bien que peu de ces mods soient actuellement jouables. Le choix du moteur concernant la création de ces mods est mitigé, mais il faut prendre en compte le fait que le moteur Havok est bien plus ancien ; par conséquent, les mods développés sous ce moteur sont importants. Mais le moteur Source étant en pleine expansion, les mods suivent donc ce chemin.

Cidji

Translators

Equipe hébergée par Vossey.com et offrant des versions francophones de nos mods préférés depuis plusieurs années.

Interview

VosseyMag - Caouecs : Bonjour, pourriez-vous vous présenter ainsi que le projet Translators ?

Translators - Mordrake : Bonjour, mon pseudo est Mordrake, j'ai 19 ans et je suis le leader et traducteur principal du site Translators.

Translators est un projet visant à aider les joueurs ayant peu de notions en anglais à comprendre les mods afin d'en profiter un maximum.

VosseyMag : Comment est né le projet Translators ?

Mordrake : Le projet Translators est né en même temps que de gros mods tels que ESF ou Natural Selection. Nous trouvions dommage que des mods, dont la communauté est très importante, n'aient pas ce support des langues autres que l'anglais.

Au début, les mods étaient traduits par des traducteurs occasionnels, puis, petit à petit s'est formé une équipe de traduction prenant en charge les demandes des joueurs.

Fiche technique
L'équipe de Translators est composée de : • AdHoc • Chico • Mordrake • SpIdR • Yimboka Url : http://translators.vossey.net

VosseyMag : Quels sont les mods que vous avez traduits ? Comment les choisissez-vous ?

Mordrake : Nous avons traduits des mods tels que Natural Selection, ESF ou encore Garry's mod (traduction toujours en version bêta pour le moment). En général nous choisissons les mods à forte communauté car ce sont les mods qui attirent le plus de nouveaux joueurs. Nous choisissons également les mods ayant le plus de contenu "non francophones".

"Toute l'équipe de Translators se joint à moi pour vous souhaiter une très bonne et heureuse année 2007 pleine de surprises !"

VosseyMag : Quels outils utilisez-vous ? Que modifiez-vous exactement dans les mods ?

Mordrake : Nous utilisons principalement un éditeur de texte tel que le Bloc-notes de Windows, qui est très bien pour cela car il peut ouvrir tout et n'importe-quoi, ou Notepad++ qui permet de visualiser au mieux la structure des fichiers. La plupart du temps, nous modifions le fichier contenant les textes qui s'affichent à l'écran (celui-ci se nomme titles.txt le plus souvent) ainsi que les fichiers de descriptions des maps. En aucun cas nous ne modifions pas le code principal d'un mod !

VosseyMag : Travaillez-vous avec les équipes de développement elles-mêmes ?

Mordrake : Plus ou moins. Disons que l'on contacte les dev-teams pour leur demander leur accord avant de modifier les fichiers d'un mod mais cela s'arrête là. C'est pourquoi Translators recherche activement un responsable de la communication chargé de faire le lien entre les traducteurs et les dev-teams.

VosseyMag : Quel est le profil type d'un membre de votre équipe ?

Mordrake : Un membre de notre équipe est avant tout un fan d'Half-Life et de ses mods, qui passe pas mal de temps devant son PC et qui aime les langues, naturellement.

VosseyMag : Quelle est la démarche pour intégrer l'équipe ?

Mordrake : Un simple mail suffit. Il n'y a aucune condition pour faire parti de l'équipe si ce n'est savoir traduire bien entendu. Toute personne voulant aider est la bienvenue, même temporairement.

VosseyMag : Quels sont vos futurs chantiers de traduction ?

Mordrake : Nous allons tout d'abord "finaliser" la traduction de Garry's Mod en y ajoutant les images qui n'ont pas été traduites pour le moment (à ce sujet nous recherchons un graphiste car les mods intègrent de plus en plus d'images pour les menus). Les prochains mods que nous traduirons par la suite seront Empire et GoldenEye Source. Sans oublier les traductions en cours, mais secondaires : manuels des mods Kanonball et Natural Selection (manuel communautaire).

Nous travaillons également sur une nouvelle version du site.

VosseyMag : Merci d'avoir répondu à notre interview, un petit mot pour la fin ?

Mordrake : N'oubliez pas que Translators est avant tout né pour aider les joueurs n'ayant pas ou peu de notions d'anglais alors n'hésitez surtout pas à nous faire part de vos suggestions en matière de traduction. De plus, n'hésitez pas à participer à la bêta de la traduction de Garry's Mod. Nous essayerons de renouveler ce type d'événement si cela fonctionne bien.

A Retenir

Translators réalise jour après jour des traductions de mods, jeux et logiciels. Si vous êtes intéressés par une telle aventure, rejoignez vite l'équipe en allant sur leur site (http://translators.vossey.net) ou en envoyant un mail à modemploi@vossey.com.

Si vous recherchez des informations sur Notepad ++, vous en trouverez sur le site officiel (http://notepad-plus.sf.net) ; le programme n'est disponible que sous Windows mais est gratuit.

Traductions réalisées

Half-Life 1	Half-Life 2
• Action Half-Life	• Garry's Mod v9 *
• Azure Sheep	
• BrainBread *	
• Counter-Life	• Blue Shift Steam
• ESF	• Counter Strike 2D
• FireArms *	
• Half-Life Rally + addon	**Logiciels**
• IOS	• Akimbot 3.0
• Natural Selection v3.2 bêta	• Sprite Viewer
• Poke 646	• TweakPod
• The Battle Grounds	• Valve Hammer Editor
• The Specialist	• Valve Hammer Editor Source
• Vampire Slayer	

* Manuel uniquement * Traduction en version bêta pour le moment

Caouecs

STARWARS THE NEW ERA MOVIE BATTLES: SOURCE

STARWARS : THE NEW ERA

La *Guerre des Etoiles* (*Star Wars* en anglais) est une épopée cinématographique de science-fiction de George Lucas. Actuellement, deux trilogies ont déjà vues le jour ; le premier épisode, Star Wars IV, est sorti en 1977.

Le sixième film, Star Wars III - La revanche des Sith, est sorti en 2005 et présente l'origine de Dark Vador, le plus célèbre des pères.

Des rumeurs parlent d'une troisième trilogie, comme initialement envisagé par George Lucas, mais il n'en sera rien, au grand malheur des fans.

Fiche technique

La Force est en vous, mais le côté obscur vous appelle.

Date de sortie : inconnue

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Dev-team internationale, nommée Invision Games, dont un francophone, JiMBond, que vous pourrez retrouver sur Vossey.com

Url : http://tne.invision-games.com

Star Wars : The New Era est un mod reprenant l'univers de la bi-trilogie de Georges Lucas. Mettant en scène de nouveaux personnages et nouvelles batailles, ce mod devrait ravir tous les fans.

Plusieurs modes de jeux sont au programme dont les classiques CTF, DM, TDM, CoOp et la confrontation Jedi Vs Sith.

Les autres modes multijoueurs comme "Movie battles" proposeront aux joueurs de se battre et d'atteindre des objectifs des films, comme escorter R2D2 à un pod sur Tantive IV ou sauver la princesse Leia de sa détention sur l'étoile de la mort.

D'autres modes comme le "Deathmatch", "Duel" ou "Capture The Flag" (capture de drapeaux) se dérouleront dans de nombreux lieux facilement reconnaissables.

Je possède de nombreux livres Star Wars à propos des lieux et de leurs caractéristiques. Etant donné que beaucoup de maps seront créées, elles seront utilisées par l'équipe pour créer l'environnement le plus réaliste en comparaison à ce qui peut se voir dans les films.

INTERVIEW

VosseyMag - Caouecs : Bonjour, pourriez-vous vous présenter ainsi que votre poste dans l'équipe de Star Wars : The New Era ?

Star Wars : The New Era : Mon nom est Lindsey Freeman, j'ai 18 ans et je suis l'un des co-leaders du mod. Je suis également un des principaux mappeurs de l'équipe ainsi qu'un modeleur.

VosseyMag : Pourquoi avoir choisi le thème de Star Wars ?

SW : The New Era : Déjà, c'est une histoire excitante entre le Bien et le Mal. De plus, il y a de nombreux fans et aucun mod Star Wars n'a été publié sur le moteur Source.

VosseyMag : Pourriez-vous situer l'action par rapport aux 6 films ? Est-ce une adaptation de l'existant ou une suite possible ?

SW : The New Era : Le mode solo comprendra de nombreux endroits tirés des films mais nous n'avons pas complètement décidé si le joueur prendra part à des scènes des films.

VosseyMag : Que pensez-vous apporter par rapport aux jeux estampillés Lucas Art ?

SW : The New Era : Nous espérons produire quelque chose entre Jedi Outcase/Academy et Battlefront. Ces deux jeux ont leurs propres intérêts, la série Jedi Knight permet les combats au sabre laser et de nombreux modes multijoueurs comme CTF.

Battlefront propose la sensation d'armées qui s'affrontent dans de gigantesques batailles.

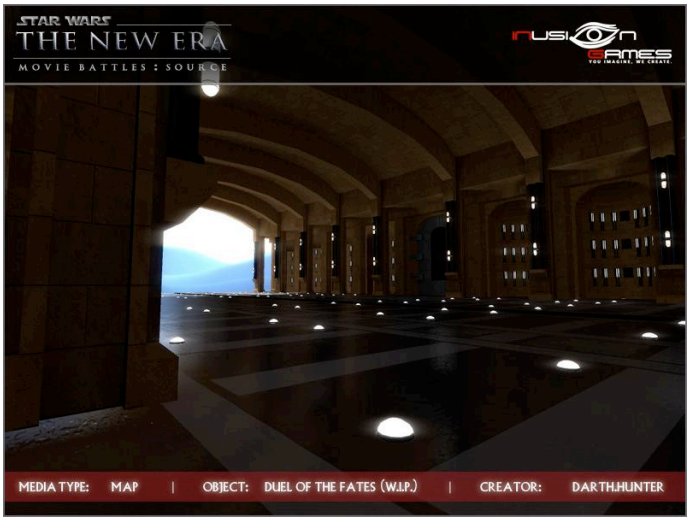
"DARTH, JE SUIS TON PÈRE"
DARCK VADOR

VosseyMag : Est-ce que nous aurons un jeu de combat au laser ou de grandes batailles dans les plaines ?

SW : The New Era : Les sabres lasers pourront être utilisés dans les modes comme duels ou movie battles.

Les batailles en terrains ouverts comme Hoth ou Geonosis peuvent également être possibles, cependant nous voulons varier les cartes le plus possible afin de fournir une expérience divertissante aux joueurs des deux équipes. Ce qui fait que les véhicules peuvent être difficiles à implémenter.

La même chose peut être dite à propos des batailles dans l'espace, à cause des limites de la grille de la carte dans Hammer (l'éditeur de carte pour le moteur source), de grandes cartes seront impossibles bien que cette limite puisse être repoussée avec l'évolution du moteur Source.



VosseyMag : La franchise de Georges Lucas est une des plus célèbres au monde, toute adaptation est attendue par les fans, n'est-ce pas une pression trop importante pour la dev-team ?

SW : The New Era : Je ressens l'impatience des fans qui attendent un mod comme celui-ci, et qui savent également que c'est important d'être certain que tout est comme il doit être.

Alors, nous mettons en oeuvre d'importants efforts dans les cartes et les modèles pour qu'ils soient reproduits le plus fidèlement possible. Proposer des niveaux équilibrés et bien enchaînés fait partie de nos objectifs.

VosseyMag : Techniquement parlant, le moteur Source vous a posé des problèmes pour réaliser votre mod ? Quels sont ses forces et ses faiblesses ?

SW : The New Era : En ce qui me concerne, quand j'ai commencé à travailler avec l'équipe, je venais juste d'arrêter mon travail de mappeur pour Movie Battles 2, un mod pour Jedi Knight : JediAcademy sur lequel nous avons basé la plupart des objectifs sur le mode "Movie battles".

Les différences entre le moteur Quake 3 de Jedi Academy et le moteur Source en terme de construction de niveaux sont peu importantes.

Cependant, nous avons été forcés d'utiliser des modèles de cartes pour les détails des cartes afin de conserver des temps de compilation faibles.

En plus, cela nous permet un grand degré de liberté pour détailler les cartes sans avoir peur d'impacter les performances dans les parties multijoueurs.

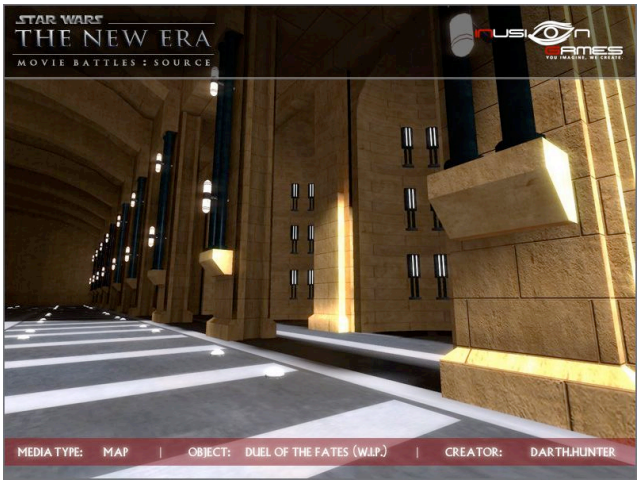
VosseyMag - Caouecs : Merci pour l'interview ! Un petit mot pour la fin ?

SW : The New Era : Je voudrais remercier toutes les personnes qui ont montré de l'intérêt pour ce mod et j'attends avec impatience le jour où ce mod sera disponible et que nous pourrons jouer à notre création avec tous les joueurs.

A RETENIR

Star Wars fait parti de ces films qui changèrent la vision de la science-fiction. Star Wars : The New Era aura la lourde tâche d'essayer de satisfaire un public fort exigeant et qui possède déjà un nombre conséquent de jeux sur l'univers de Star Wars.

Par contre, toujours pas de date de sortie, mais sachons attendre patiemment pour que l'équipe de développement puisse nous proposer un jeu jouable et sans avoir besoin d'ajouter patchs sur patchs dès sa sortie.



Caouecs

Mod original combinant des graphismes cartoons et un scénario digne des Lapins crétins. Découvrez le avec l'interview de son géniteur : Bomberm@n.

Présentation

Vous aimez les petits hommes verts et les fous rires ? Lisez ce qu'il suit, vous ne devriez pas être déçus.

Interview

VosseyMag - Caouecs : Bonjour Bomberm@n, commençons par la traditionnelle présentation.

Bomberm@n : Bonjour , je suis Bomberm@n, le créateur du mod Goblin's Invasion , j'ai 17ans et je suis au lycée.

Ca fera bientôt deux ans (le 16 Février) que je travaille sur le mod, j'ai passé un long moment à travailler seul , et de très courts en équipe .

Je travaille actuellement avec Ement qui s'occupe de la programmation.

VosseyMag : Quelle est l'originalité du design du mod et pourquoi avoir choisi un tel style ?

Bomberm@n : C'est principalement un bon effet cartoon que je dois faire ressentir aux personnes , pratiquement tout le monde dans sa vie en a vu un, il faut donc une certaine vivacité des couleurs qui peut un peu nuire sur les détails.

J'ai mis la plupart de mon travail à essayer de parvenir à ce que vous pouvez observer maintenant (contrairement au tout début).

Pourquoi avoir choisi ce style ? C'est tout simplement parce que ça me rappelle les bons jeux en 2D, je parle principalement de Warcraft 2, mais aussi qu'on peut retrouver des gags typiques du cartoon, sans cartoon.

VosseyMag : Est-ce que le Cel-Shading a été facilement intégrable dans le Source Engine ? Quelles techniques as-tu utilisées ?

Bomberm@n : Le Cel-Shading est très facile à intégrer dans le Source Engine ; pour la technique , je dois avant tout remercier Anders (Stargate : Battle For Liberty) qui m'a montré le moyen de le faire alors que je cherchais des méthodes des plus insensées pour parvenir à mes fins.

Pour parvenir à un effet de Cel-Shading satisfaisant, il faut tout d'abord créer et optimiser son modèle pour qu'il ait le moins de triangles possible.

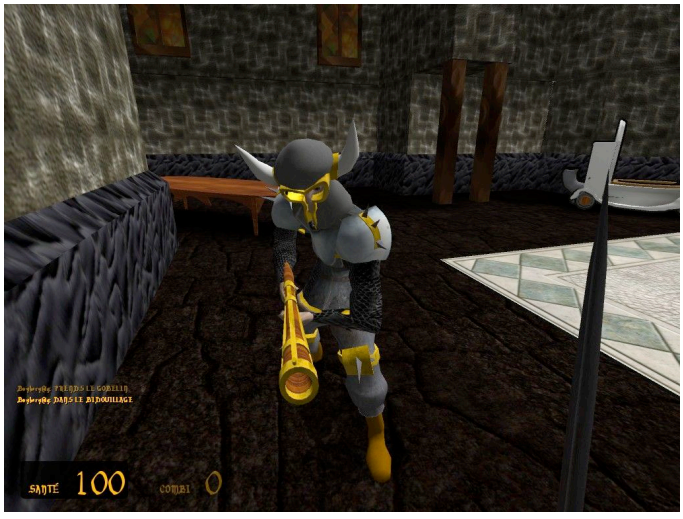
Ensuite vous dupliquez votre modèle, vous le convertissez en polys éditables, affectez lui l'option "Normal" dans les modifications, puis "Push", et entrez une valeur pour que le modèle en Normal ressorte sur le modèle d'origine.

Pour terminer, appliquez-lui une texture noire et compilez votre modèle, le rendu sera satisfaisant.

Fiche technique
Goblin's Invasion vous plonge dans une histoire étrange où vous croiserez des chevaliers et des gobelins. Date de sortie : inconnue Mod Half-Life 2 : Solo & Multi Dev-team composée de : • Bomberm@n • Ement • Nicoa Url : http://goblins-invasion.pmods.net

VosseyMag : Sans tout dévoiler, quel sera le style du mode solo du jeu ? Doit-on s'attendre à quelque chose de loufoque niveau histoire ?

Bomberm@n : Dans la partie solitaire, ça sera principalement consacré au burlesque, il y aura beaucoup de gags (enfin j'espère que ça sera drôle). Mais je ne veux pas trop m'avancer , ça peut faire sourire ou surtout décevoir.



Pour l'histoire, elle va tenir la route, mais il va y avoir beaucoup de choses étranges, qui seront peut être expliquées dans une hypothétique suite.

Dans cette partie , vous serez un pêcheur qui fait sa pêche matinale sur la côte, sous une énorme tempête.

Un éclair frappe le bateau , vous vous retrouvez à la mer et se réveille plus tard gisant sur la plage.

C'est là que vous découvrez que tout a brûlé en une matinée, vous êtes recueilli par le "fou" du village de PetitPoivreau après une sanglante bataille contre des larbins qu'il assomme à coups de pelles.

Ce dernier vous explique la situation, il vous donne un vieux fusil de sa fabrication et une épée pour parvenir à une quête impossible que lui seul peut accomplir : s'infiltrer dans la citadelle gobeline afin de récupérer une arme ultime capable de foudroyer des centaines de gobelins en un coup, le marteau de Thor.

Voilà un petit bout du début de l'histoire .

VosseyMag : Quel est ton point de vue vis à vis de la production actuelle, plus conservatrice sur le style et plutôt sombre ?

Bomberm@n : Je pense que la production actuelle se réserve principalement à des jeux de guerres (très bien réalisés d'ailleurs), tels que Gears of War, la série des Call of Duty , pour ne citer qu'eux en FPS et les Warhammer ou Seigneur des anneaux en RTS.

Nous avons aussi une touche de fun, mais plus discrète , je pense à Viva Pinata (NDRL : sur XBox 360) ou le dernier Rayman (NDRL : Rayman contre les Lapins crétins sur Wii).

Ca me déçoit qu'il n'y ait pas beaucoup de jeux de ce type, du moins, je n'en connais pas énormément.

Selon moi, la production actuelle se base sur ses acquis et les améliore au fil du temps ; il est temps de faire un nouveau genre de jeux vidéos (je ne parle pas du système de la Wii mais du jeu en lui même).

Je trouve que les jeux sont trop classés (un peu comme les personnes d'ailleurs), mais je ne revendique en rien que je ferais un genre nouveau, je n'en suis pas capable.

VosseyMag : Merci d'avoir répondu à l'interview, un petit mot pour la fin ?

Bomberm@n : C'est moi qui vous remercie ; un petit mot , hum , bon je dépasse le quota, je vais en dire trois même si ça ne veut pas dire grand chose : *Beware of BoOom*.

A Retenir

A priori, l'histoire du mod semble farfelue et tirée par les cheveux, mais faisons confiance à Bomberm@n, il risque de nous proposer une expérience vidéo-ludique que nous avions presque oubliée.

Mais n'oublions pas le passage que beaucoup de moddeurs ont sans doute apprécié et que je me permets de souligner ici, pour ceux qui auraient lu de travers : l'effet Cel-Shading.

A la page précédente de celle-ci, vous trouverez juste à gauche de la fiche technique, bien cachée, la réponse sur comment concevoir cet effet ; c'était tout idiot et même si le résultat n'est pas comparable à des productions comme Jet Set Radio, c'est original.

Amis moddeurs : le photo-réalisme c'est bien, mais la fantaisie ça fait aussi plaisir.

Ce n'est pas tout mais je vais repartir faire une partie de Rayman contre les Lapins crétins sur ma petite Wii.

[PS : un lapin crétin est dissimulé dans les pages du magazine, saurez-vous le retrouver ? Envoyez vite votre réponse sur lapincretin@vosseymag.com]

Caouecs

Bilan 2006 : Année terne

Même si nous n'avons pas eu une déferlante de sorties de mods, nous ne nous sommes pas ennuyés ... surtout grâce à Valve.

Cette année 2006 n'a pas été la meilleure de toutes, nous en attendions peut-être un peu trop. Certes certains mods comme Empires ou Iron Grip ont fait leurs apparitions, mais il y avait comme un goût d'inachevé, de sorties trop rapides pour satisfaire la demande des joueurs.

Et il est bien là le problème. Comment voulez-vous qu'une équipe d'amateurs, généralement composée d'étudiants, puisse avoir des délais de livraison d'une équipe professionnelle ?

Nous même, à la rédac, aimerions voir arriver sur VosseyFTP des fichiers de mods que notre bon Steam s'empresserait d'absorber pour rendre à l'écran une collection de pixels devant nos yeux ébahis.

Nous devenons trop exigeants ... sur les dates de sortie.

Mods

Les dev-teams ont aussi appris à jouer avec. Certaines sortent des versions estampillées bêta, justifiant ainsi les bugs. D'autres modifient leurs stratégies de communication, elles deviennent plus professionnelles, distillant au compte-gouttes les images et les informations.

L'année 2006 a été une prise de conscience encore plus importante pour les équipes de développement : les joueurs veulent du pro chez les amateurs.

Le mod le plus important sorti en 2006 fut sans doute Empires, habile mélange de RTS et FPS - gestion des ressources à la Warcraft et combat à la première personne. Mais il ne fut pas seul, nous pouvons aussi parler de :

- GoldenEye Source : reprise non officielle sur Source Engine d'un jeu sorti sur Nintendo 64 et vous mettant dans la peau du plus célèbre agent secret au monde.
- Iris : mod solo sous Source Engine, vous plongeant dans la peau d'une enfant pouvant remonter le temps.
- Iron Grip : très similaire sur le principe à Empires, et aussi sur Source Engine.
- Move In : mod multijoueur pour Half-Life 1 qui aurait pu concurrencer Counter-Strike si son développement avait continué.

N'oublions pas tous les mods qui ont profité de l'année pour se développer et qui pourraient sans doute sortir d'ici 2007.

- CSPromod : remake de Counter-Strike sur Source Engine, afin de faire oublier Counter-Strike Source, la version officielle.
- Paranoia : mod solo pour Half-Life 1 vous plongeant dans la peau d'un agent soviétique.

Nous verrons si cette nouvelle année sera un meilleur cru.

Quant aux hébergés et partenaires de Vossey.com ? Nous ne les avons pas oubliés, bien au contraire, mais nous avons préféré leur consacrer un espace dédié juste pour eux.

Retrouvez leur état d'avancement et leurs voeux, page 18 à 21.

Valve

Par contre, 2006 a été une année florissante et travailleuse pour Valve. Imaginez que nous avons eu droit à Half-Life 2 : Episode 1, l'annonce de l'Episode 2 avec Portal et TFC, et son retard, puis l'histoire de la bourse des armes sur Counter-Strike Source, l'arrivée massive d'éditeurs tiers sur Steam, et enfin l'incident du mois de décembre sur les serveurs d'authentification.

Ils ont du embaucher beaucoup de stagiaires pour en arriver là.

Half-Life 2 : Episode 1

Annoncé comme le messie, attendu par des millions de fans, l'Episode 1 - ça sonne très Star Wars - nous plonge encore une fois dans la peau de Gordon. Premier add-on d'Half-Life 2, cet opus vous plongera encore une fois dans une tentative de sauvetage de City17.

Valve offre à tous ceux qui arriveront au bout de la courte aventure, le trailer de l'Episode 2, annoncé pour le Noël 2006, du moins à l'époque.

Half-Life 2 : Episode 2

Le second épisode vous permettra de retrouver Gordon et Alyx - pas celle de la pub - après leur évasion de City 17. Beaucoup de joueurs espèrent que l'aventure sera bien plus longue que le premier opus.

Pour se faire pardonner et afin de s'assurer des ventes, Half-Life 2 : Episode 2 sera accompagné de Portal et TFC 2. Le premier cadeau possède un concept original car vous serez équipés d'une arme permettant d'ouvrir des portails afin de résoudre des énigmes.

Quant au second des cadeaux, Team Fortress 2, il justifie à lui seul l'achat du pack. Souvenez-vous, TFC fut un jeu multijoueur aux multiples classes. La version 2 sera gratifiée d'un aspect cartoon et munie d'un humour accrocheur.

Malheureusement et comme à son habitude, Valve n'a pas respecté ses promesses, nous n'avons pas eu TFC 2, je voulais dire Half-Life 2 : Episode 2 ; nous devrons attendre l'été 2007. Sachant que tout le monde sera à la plage, il faudra sans doute attendre la rentrée.

Bourse d'armes Counter-Strike Source

Mais Valve n'a pas chômé puisque la société a eu l'excellente idée de se demander comment innover sur un jeu dont le principe est aussi vieux que le monde. La réponse fut simple : ajouter un système de bourse d'armes dans Counter-Strike : Source.

Plus une arme est utilisée et plus son prix augmente ; l'évolution étant calculée sur l'ensemble des serveurs et avec une modification hebdomadaire.

Le système a subi un accueil des plus déplorables de la part des joueurs, trop habitués à leurs armes chéries, incapables de changer, de s'adapter. Mais Valve avait prévu le coup, et la fonctionnalité est optionnelle par serveur. Ouf ! diront certains. Tout le monde est ainsi comblé.

Vous pouvez suivre le cours de la bourse sur Steampowered.com. Vous pourrez y voir quelques aberrations comme des augmentations de prix de 400 % pour un pistolet par exemple.

Pubs dans les maps Counter-Strike

Est-ce que vous saviez que nous pensons plus de temps devant notre ordinateur que devant notre télévision ? Non ? Parce que les publicitaires, eux, le savent trop bien.

C'est justement pour cela que nous aurons bientôt la chance de voir nos cartes favorites polluées, je voulais dire, décorées par des panneaux publicitaires plus vrais que nature.

Il faudra s'habituer à dire : "Je suis sous le panneau Pampers, t'es où ?" "Tu vois Canigou ? Juste à gauche". Désolé pour le choix des marques, mais il faut s'attendre à tout.

Valve va devoir faire très attention sur le choix des publicités, leur géo-localisation, la langue des annonces par exemple. La société va devoir prouver qu'elle sait être, aussi, agence publicitaire ; du multi casquette que Valve connaît déjà bien en tant que propriétaire de Steam.

Tempête sur Seattle

Mi-décembre, une tempête s'est abattue sur l'Oregon et l'Etat de Washington, causant des pertes humaines et matérielles. Plus d'un million et demi de personnes ont été privées d'électricité, ainsi que les serveurs d'authentification de Steam.

Le drame fut terrible : impossible de se connecter. Certes ce n'est qu'un jeu et la coupure ne fut que de 24h, comme indiqué dans l'édito, mais des questions se posent sur le système même de Steam et sa pérennité.

Jeux sur Steam

Ce n'est pas une nouveauté 2006 mais c'est cette année que le nombre de jeux a explosé, surtout ceux de Popcap qui squattaient gentiment l'ancienne interface de Steam.

EA, Ubisoft, Sega, Activition font parti des éditeurs fraîchement arrivés sur la plate-forme de jeux en ligne de Valve ; pour EA, ce n'est pas une erreur, malgré le fait que le n°1 mondial possède sa propre plate-forme, EA Link.

Le meilleur et le pire se côtoient, des vieux titres comme des exclus. Mais retenons avant tout :

- Dark Messiah of Might and Magic : jeu d'action à la première personne, dans un univers médiéval-fantastique
- Race - The WTCC Game : course de voiture de tourisme
- Red Orchestra: Ostfront 41-45 : la seconde guerre mondiale du côté du front de l'Est
- The Ship : The Murder Party : mélange de RPG et recherche-protection
- Call of Duty 2 : la seconde guerre mondiale façon pop-corn
- Garry's Mod : modelez à volonté les modèles de Half-Life 2

Plus d'une cinquantaine de jeux et nous ne devrions pas nous arrêter là. Steam rencontre un succès inespéré grâce à une implantation chez les joueurs Counter-Strike.

Et avec des jeux comme Left 4 Dead de Turtle Rock, les créateurs de Counter-Strike : Condition Zero, nous devrons nous y faire : *Steam passe au multi-jeux*. Ce n'est pas pour rien que Vossey.com a changé.

Esport

Et le sport électronique dans tout ça ? Nous resterons à ce que nous faisons généralement sur le site, nous ne parlerons que d'un seul événement, l'ESWC, le chouchou du site.

L'Electronic Sports World Cup représente un point de rendez-vous annuel pour le staff et les membres du site. Et même si l'image que tous les présents garderont de l'édition 2006 à Paris Bercy, est celle de l'hôtesse de Orange, nous ne pouvons pas oublier la victoire des Btb sur les Seules, sur Counter-Strike Féminin.

Imaginez-vous début Juillet, le lendemain de la victoire de la France sur le Brésil, dans un Bercy archi comble, dévoué entièrement aux françaises, et vous pourrez sentir l'ambiance survolté de cette finale qui fut à sens unique.

Sans vouloir être méchant envers nos amis brésiliens comme Chico, nous nous devons de signaler que les Made in Brazil remportèrent la version masculine de tournoi CS face aux Fnatic. Une très mauvaise année pour la Suède.

Mais si nous voulons résumer rapidement l'état de l'esport, nous n'avons qu'à parler d'un jeu vieux de 7 ans : Counter-Strike ; et pourtant il reste l'un des plus joués à travers le monde. Je me demande alors à quoi servent les Core 16 Duo.

Groupe Vossey

Peu de changements à la surface mais un fond bien modifié pour le site : départ et arrivée de membres du staff, et le passage à Steam.

Nous remercions ceux qui nous ont quitté pour le travail accompli, et leur souhaitons bonne route ; et bienvenue aux nouveaux qui viennent renforcer les équipes news et serveurs de jeux.

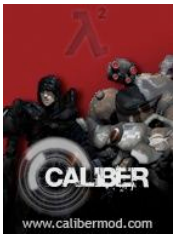
Nous ne pouvions plus rester qu'aux mods Half-Life, vous demandiez à ce que nous nous diversifions, nous l'avons fait. Nous nous sommes ouverts à l'ensemble des jeux distribués sur Steam.

Tout ça pour préparer l'année 2007 qui annonce l'arrivée tout d'abord du site Quake-Wars.fr (retrouvé l'interview d'Azza, page 6), du Groupe Vossey et plein d'autres surprises. Nous vous avions laissé beaucoup d'indices dans les précédents numéros du mag.

2006 a plutôt été à demi-teinte, peu de mods, mais un florilège de jeux accompagné d'une actualité Valvienne chargée. Quant à Vossey.com, son histoire s'inscrit dans celle du groupe et les futurs sites.

Au nom de toute l'équipe de Vossey : **Bonne Année 2007**

Caouecs



Caliber

L'histoire de Caliber se déroule au XXI ème siècle. 3 factions ennemies (House Vamin, Domus Absentis, The Order) se combattent pour leur survie et le contrôle de la Terre. A vous de choisir votre camp.

L'année 2006 a vu le départ du codeur de l'équipe de développement, un départ qui faillit signer l'arrêt du mod, mais grâce au dévouement de Flappie, il est reparti maintenant de plus bel.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.calibermod.com

ModEmploi : l'équipe de développement recherche activement un texture artist ainsi qu'un mappeur expérimenté, ayant déjà travaillé sur le moteur Source.

East West

L'Ouest sauvage ne vous aura jamais autant passionné, loin des clichés des films spaghetti, East West nous promet des parties endiablées et tournées vers le fun.

Active en début d'année, la dev-team travaille dans le silence depuis la rentrée. Mais nous devrions prochainement attendre parler d'elle et de son projet.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.eastwestmod.com

ModEmploi : l'équipe recherche plusieurs profils :

- un animateur expérimenté travaillant sous 3DS max. Si possible habitué à animer sous HL².
- un modeleur expérimenté travaillant sous 3DS max. Si possible habitué à modeler sous HL².
- un codeur expérimenté, qui a déjà codé sous HL².
- un texture artiste.

Far Death

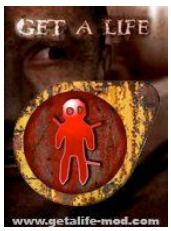
Vous vous réveillez sur la plage, seul...Une voix retentit dans l'oreillette accrochée à votre oreille. Une voix qui vous mènera vers la liberté et la sortie de cette jungle infernale.

Solarix était seul sur le mod, maintenant l'équipe comprend 3 personnes : Tosqualler et UnterX sont arrivés en décembre.

Mod solo d'Half-Life 2

Url : http://fardeath.vossey.net

"Tosqualler, UnterX et Solarix de l'équipe de Far Death vous souhaitent une joyeuse et festive année 2007 ! Nous tenons à signaler que courant 2007, le premier opus sortira !"



Get A Life

Get A Life est une aventure solo, vous êtes Alexander « Alex » Zemlinsky, vous êtes revenu miraculeusement à la vie dans un bâtiment abandonné.

Vous vous retrouvez dans un laboratoire énigmatique où va se dérouler un incident. Les sirènes d'alarme retentissent, les portes coupe-feu se referment... Vous devrez survivre dans des environnements variés. Votre vie se résume à des choix, faites les bons.

Le mod s'annonce comme la future référence des solos, et 2007 devrait voir la naissance du projet.

Mod solo d'Half-Life 2

Url : http://www.getalife-mod.com

ModEmploi : l'équipe recrute un mappeur avec une grande expérience et un modeleur 3D et spécialiste 2D/Texturing.

"L'équipe de Get a Life vous souhaite à toutes et à tous une bonne année 2007"

Kill to Kill

Kill to Kill est une trilogie où votre but initial est de tuer le gman. Mais Kill to Kill avant tout, c'est 4 points : du fun, du fun, du bourrinage et une difficulté extrême.

En mai, nous avions droit au second volet de la trilogie, depuis le leader, TheFrench, a connu quelques difficultés inhérentes aux moddeurs : perte de données ...

Mod solo d'Half-Life 2

Url : http://killtokill.vossey.net

Logistique

Mod à chapitres, Logistique devrait proposer une suite d'énigmes tout en gardant l'esprit même du jeu original, Half-Life 2.

Bendix8, le leader du mod et seul membre de l'équipe, fait évoluer tranquillement son mod. Il a su nous tenir au courant de l'évolution du projet, tout le long de l'année. Toujours pas de date de sortie.

Mod solo d'Half-Life 2

Url : http://logistique.vossey.net

ModEmploi : Bendix8 recherche un codeur et un modeleur.

"Bendix8 ainsi que tous les zombies et autres créatures immondes présents dans le mod Logistique vous souhaitent une belle et heureuse année 2007. J'espère que vos projets se réaliseront !"

Mario Kart Source

Reprise du célèbre plombier sur son kart, MKS devraient reprendre le gameplay de la version Nintendo 64 en ajoutant des circuits, des personnages et un éditeur d'arènes.

Le mod a bien progressé durant l'année 2006, nous devrions sans aucun doute voir arriver une version bêta dans le courant 2007.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.mks-mod.com

ModEmploi : l'équipe a besoin de renfort afin de réaliser le meilleur portage possible.

- Programmeurs: C++, Microsoft Visual Studio 2003. Bonne connaissance du Source Engine requise.
- Modeleurs/Animateurs: Maya/3DSMax. Connaissance de l'importation de modèles animés (ou non) dans le jeu requise.
- Graphistes: Utilisation de photoshop (CS or CS2), connaissance du bump mapping et des speculars maps (en gros les détails des textures...), et connaître les bases dans l'utilisation des textures (propriétés, types...).
- Artistes musicaux sachant créer/modifier des sons/musiques et les convertir pour HL2, et bien connaître l'ambiance "Mario Kart".

L'anglais est obligatoire, un plus pour le graphiste s'il parle aussi allemand (le graphiste principal est allemand).

"Toute l'équipe de Mario Kart Source vous souhaite une bonne et heureuse année 2007!"

New World Conflict

2008-2014 - Transition pétrolière : la montée du prix du pétrole provoqua une crise sans précédent, les rares recherches menées à la fin du XXème siècle pour palier à cette crise ne suffirent pas à remplacer l'or noir et les secteurs des transports durent s'adapter très vite, créant une fracture nette de l'économie mondiale...

Très peu de nouvelles de la part de l'équipe sauf en début d'année avec le recrutement de nombreuses personnes. Mais nous devrions avoir prochainement de leurs nouvelles.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url :http://nwc.vossey.net

Operation Black Mesa

Operation Black Mesa nous promet de revivre une aventure bien connue des fans de Half-Life puisqu'il s'agit d'un remake de Opposing Force sous le moteur Source.

Les toutes premières images du mod sorties en fin d'année ont réveillé beaucoup de souvenirs aux joueurs. Sortie aux alentours de 2008 vu le niveau de qualité que c'est fixé l'équipe.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://operationblackmesa.vossey.net/

ModEmploi :

- des programmeurs pour l'implantation du HUD, la création des dll serveur et/ou client, la modification du code source pour retrouver le gameplay du passé et l'ajout en tout genre (Création de .qc / Modification du menu / etc...) Le programmeur principal du mod Black Mesa, Nokia, nous a assuré pouvoir apporter son aide aux futurs codeurs.
- des modeleurs : modélisation d'objets, véhicules, corps organiques humain/alien.
- des mappeurs : capable de retranscrire un ancien niveau sur le moteur Source en gardant la même atmosphère, mais en améliorant le gameplay, l'espace, l'architecture, et les effets visuels.
- des textures/Skins Artistes : création de skins d'objets, véhicules, corps organiques humain/alien et de textures pour des environnements 3D.

"Je me permet de prendre la parole au nom de toute l'équipe d'Operation Black Mesa pour vous communiquer, à tous, de joyeuses fêtes de fin d'année et une heureuse année 2007. Nous espérons que 2007 sera l'année où nos médias deviendront de plus en plus concrets. Nous continuerons à chouchouter notre public tant que possible."

Perfect Dark

Perfect Dark était un de ces jeux qui vous font voyager, qui font de vous un homme à part. Vous avez probablement entendu parler du célèbre Golden Eye sur Nintendo 64, et bien Perfect Dark fût tout simplement la suite de ce monument du jeu vidéo.

Voici encore un mod qui arrive à maturation et devrait s'installer sur notre Steam prochainement. La dev-team nous a offert plusieurs vidéos pour Noël, pour nous remercier d'attendre. Nous ne devrions pas être déçus par le produit final.

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.pdark-mod.com

"Erocodeurs vous souhaite une excellente année 2007 pleine de mods, de frags violents et d'absence de vie sociale!"

Revolution

Seules survivantes de la troisième guerre mondiale, les villes ouest européennes sont en effervescence. La Confédération Mondiale Unie, république militaire mondiale, assied son pouvoir sur l'ensemble du Globe par une politique extrême. Annonçant publiquement vouloir protéger l'Humanité de dangers internes trop nombreux, ce gouvernement asservit la population mondiale. Bienvenue en 2090.

L'année 2006 est passée sans que nous entendions parler d'eux ; mais l'année 2007 a accueilli une news sur leur évolution.

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://revolution.vossey.net

ModEmploi : l'équipe de développement recherche du monde afin de proposer un projet jouable, la liste comprend de nombreux postes qui devraient intéresser beaucoup d'entre vous.

- un codeur ayant un niveau avancé de C++ (ainsi qu'une connaissance de Source SDK si possible)
- un designer (talent, capacité à travailler en équipe et imagination)
- deux dessinateurs (talent, capacité à travailler en équipe et imagination)
- deux textureurs : conception des matériaux (bonnes capacités en 2D avec réalisations)
- deux modeleurs 3D (aptitude à la modélisation LPM / tous softs acceptés / préférence pour expérience sous XSI et 3DMax Studios). Principalement pour des modèles de joueurs.
- un animateur 3D / Rigging (capacité d'apprentissage sur les outils mis à disposition par Valve / préférence pour expérience sous XSI)
- trois level designers (maîtrise de Hammer4 requise)

RPM Infinity

Fini la guerre, bienvenue dans un jeu de rôle basé sur Garry's Mod. Anciennement sur la version 9 (gratuite), Lynix, le créateur du mod, est passé sur la version 10 (payante) du mod de Garry.

Mais l'opus basé sur Garry's Mod 9 n'a pas été abandonné, toujours officiellement supporté mais Lynix n'en ai plus le codeur principal, c'est Jonas.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://rpminfinity.vossey.net

Science & Industry

Le mod met en scène deux groupes de recherches technologiques dont vous incarnez les hommes de main.

Vous avez pour mission de kidnapper les scientifiques travaillant pour le groupe concurrent afin qu'ils rejoignent vos rangs et développent armes et bonus pour améliorer vos hommes.

Nous pensions que le mod était mort, en attendant la version Source, mais c'était sans compter sur MrBozo qui a repris le leadership pour nous proposer mi-décembre la version 1.1, disponible sur VosseyFTP.

Mod multijoueur d'Half-Life 1

Url : http://si.planethalflife.gamespy.com

SG1 Missions

A l'ère de l'apogée des grands maîtres, un mystérieux soldat surentraîné est envoyé en mission d'infiltration suite à des informations particulièrement inquiétantes sur une éventuelle alliance entre les grands maîtres Goa'ulds, parmi les plus puissants et les plus dangereux.

Nouvelle version du solo de Stargate TC arrivée en septembre, SG1-Missions promet énormément, il n'y a qu'à voir la vidéo de la vapeur dans le temple, disponible sur Vossey Podcast.

Mod solo d'Half-Life 1

Url : http://sg1-missions.vossey.net

ModEmploi : l'équipe de développement recherche :

- un mappeur
- un modeleur spécialisé organique
- un modeleur spécialisé objets
- un animateur de modèles

"Meilleurs voeux 2007 à tous de la part de Sg1: Missions, ainsi que de StargateTC"

Stargate TC

L'actualité 2006 de Stargate TC, hormis le fait que le solo se nomme maintenant SG1-Missions, a été centrée sur la version 1.1 de Stargate TC du mode multijoueur.

Livrée en octobre 2006, cette version fut la dernière du nom de Stargate TC, elle est disponible sur VosseyFTP.

Mod solo & multijoueur d'Half-Life 1

Url : http://www.stargatetc.com

Stargate TC Source

Retrouvez toute l'équipe de la série Stargate dans une nouvelle aventure solo et multijoueur, où vous aurez la destinée de l'univers entre vos mains. Humains ou Goa'ulds, le choix ne sera pas si simple.

Annoncé comme la suite de Stargate TC mais sur Source Engine, Stargate TC Source n'a malheureusement pas suivi la même voie que son petit frère. L'année 2006 fut assez pauvre niveau communication.

Mais vivement 2007, pour enfin avoir des nouvelles.

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.stargatetcsource.com

Star Wars : The New Era

Star Wars : The New Era est un mod reprenant l'univers de la bi-trilogie de Georges Lucas. Mettant en scène de nouveaux personnages et nouvelles batailles, ce mod devrait ravir tous les fans.

Plusieurs modes de jeux sont au programme dont les classiques CTF, DM, TDM, CoOp et la confrontation Jedi Vs Sith.

Pour mieux connaître le mod et son évolution, nous ne pouvons que vous conseiller de lire l'interview page 12.

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://tne.invision-games.com/

Warhammer 40k Apocalypse

D'origine française, le mod propose une immersion dans le monde fantastique de Warhammer 40k avec tout d'abord une aventure multijoueur. Une version solo devrait prochainement suivre. Une bataille sans fin entre Space Marines et Orks.

Le mod a beaucoup communiqué dans la première moitié de l'année ; depuis l'été, l'équipe s'est faite plus discrète, tout en continuant de travailler dans l'ombre.

Le début de l'année 2007 devrait nous en dire beaucoup plus, vivement le prochain VosseyMag.

Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://wh40kapocalypse.vossey.net

ModEmploi : l'équipe de développement recherche :

- un codeur
- deux skinners
- un mappeur

Intéressé(e)(s) par une annonce ?

Vous pouvez répondre à une annonce en envoyant un mail à modemploi@vossey.com avec le titre du mod, le poste auquel vous postulez, ainsi qu'une description de vos compétences pour le poste.

Nous transmettrons votre proposition à la dev-team.

Votre annonce sur ModEmploi ?

Votre mod est à la recherche de compétences ? Vous voulez un espace pour promouvoir vos demandes ?

ModEmploi est là pour vous avec une diffusion sur VosseyMag et sur Vossey.com en tant que news.

Si vous êtes intéressés, contactez-nous sur modemploi@vossey.com avec le nom du mod et vos demandes.

NS4All.be

Site communautaire sur le mod Half-Life 1, Natural Selection, NS4All.be a pour but de faire découvrir le mod lors de séances de NS Academy.

Le partenariat a débuté en novembre 2006 et se concrétise par de nombreuses soirées "fun".

Url : http://www.ns4all.be

Translators

Translators est une équipe française de traduction de mods dans la langue de Molière. Retrouvez l'interview de l'équipe en page 10.

Url : http://translators.vossey.net

Hébergement

Si vous avez un projet autour d'Half-Life 1, Half-Life 2, Red Orchestra, The Ship, Dark Messiah ou tout autre jeu disponible sur Steam, sachez que Vossey.com peut vous aider à vous lancer ou à vous relancer.

Vossey.com vous propose un hébergement professionnel, le même que celui de Vossey.com, gratuit, avec base de données MySQL, accès aux pages dynamiques avec PHP, un espace disque suffisant pour votre site, des sauvegardes quotidiennes et un service de téléchargement et de promotion.

De plus vous aurez accès au système publicitaire, au forum dédié des hébergés et partenaires, au nouveau système ModEmploi.net et aux futures fonctionnalités offertes aux hébergés et partenaires.

Attention, l'hébergement est interdit aux clans.

Pour plus d'informations, contactez-nous sur hebergement@vossey.com.

AnnuClan

Pour les clans, Vossey.com propose un annuaire avec système de recherche selon les jeux joués, le recrutement et le niveau.

AnnuClan est le lieu idéal pour promouvoir son clan qu'il soit sur Counter-Strike, Day of Defeat, Call of Duty, Red Orchestra ou tout autre mod ou jeu disponible sur Steam.

L'inscription est libre et gratuite, et permet de présenter l'ensemble de vos équipiers et de vos serveurs de jeux.

Verygames.net propose des serveurs multi-jeux parfaits pour vos entraînements et vos soirées funs entre amis.

Ovh.fr vous propose un hébergement professionnel avec base de données et PHP.

Url : http://www.vossey.com/clan

Natural Selection est sorti en octobre 2002 et reste l'un des mods les plus joués.

Il est le **mod Half-Life 1 de l'année 2006** pour le staff Vossey.com car il a su apporter un vent d'originalité en introduisant, à son époque, le mode coopératif et en sachant évoluer durant cette année.

2006 a été l'annonce de la version 3.2, mais aussi l'année où son créateur a su faire réagir la communauté de joueurs avec la version Source du jeu et son mode de financement.

La version 3.2 finale est prévue pour 2007 et devrait être apporter son lot d'innovations, actuellement la version 3.2 bêta 2 est déjà disponible sur VosseyFTP.

Plus d'infos chez notre partenaire NS4All.be (http://www.ns4all.be)

Mod multijoueur d'Half-Life 1

Url : http://www.unknownworlds.com/ns/

SourceForts vous replonge dans l'époque des châteaux forts : construction et destruction sont au menu. Mais cette fois-ci dans un environnement futuriste.

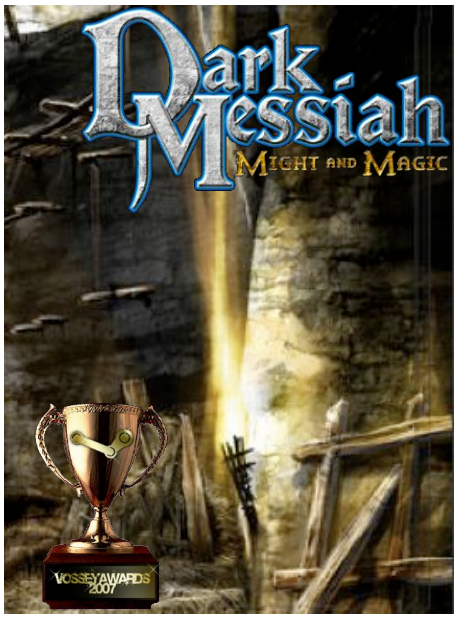
Il est le **mod Half-Life 2 de l'année 2006** pour le staff Vossey.com pour son originalité et le plaisir de jeu qu'il procure.

Une partie est divisée en deux phases différentes :

- phase construction où vous devrez réaliser les protections de votre camp avec des blocs de différentes formes dont pavés et cubes.
- phase conquête où vous devrez partir à l'assaut du camp adverse et ramener leur drapeau dans votre camp, tout en évitant que les adversaires ne volent le vôtre.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.sourcefortsmod.com



Dark Messiah : Might and Magic fait parti de la nouvelle vague de jeux sortis sur Steam.

Il est le **jeu Steam de l'année 2006** pour son mélange FPS - RPG et son utilisation d'un Source Engine optimisé.

L'univers médiéval-fantastique du jeu vous entraînera à combattre des orcs et des gobelins, à coups d'épées et d'arcs.

Ubisoft nous propose le premier jeu d'action de la franchise Might and Magic qui commençait à s'essouffler.

Malgré des débuts difficiles à cause de nombreux bugs, les équipes de développement ont su proposer des patchs rapidement et nous attendons toujours un SDK.

Jeu solo et multijoueur

Url : http://www.darkmessiahgame.com

The Specialists est un mélange entre "Max Payne" et "Enter the Matrix" : action, combats, cascades et effets spéciaux sont au programme.

Mod multijoueur d'Half-Life 1

Url : http://www.specialistsmod.net

Partez à la chasse d'un cobaye invisible ou soyez la bête traquée dans **The Hidden**.

Ajustez vos yeux si vous ne voulez pas mourir trop vite.

Mod multijoueur d'Half-Life 2

Url : http://www.hidden-source.com

Revivez la Seconde Guerre Mondiale mais cette fois-ci côté Front de l'Est dans Red Orchestra : Ostfront 41-45.

L'enfer glacier de l'URSS dans un jeu opposant allemands à soviétiques.

Jeu multijoueur

Url : http://www.redorchestragame.com/

Retrouvez l'univers de Dragon Ball Z dans **Earth's Special Forces**.

Dossier de présentation : page 8.

Mod multijoueur d'Half-Life 1

Url : http://www.esforces.net

Enfin un vrai Half-Life Source avec **Black Mesa Source**.

Mais pas juste un simple portage.

Mod solo d'Half-Life 2

Url : http://www.blackmesasource.com

Championnat WTCC à bord de Seat Leon et BMW 320i, ou courses de Mini pour **Race**, par les créateurs de GTR.

Jeu solo et multijoueur

Url : http://www.race-game.org

Dans le prochain numéro

Le mois prochain, encore des surprises pour le groupe mais aussi pour les sites avec de nouvelles fonctionnalités, mais aussi des interviews, dossier sur Valve et bien plus encore ...

***Bonne Année** au nom de l'équipe de Vossey.com et de ses partenaires.*

Hébergement OVH

Si vous recherchez un hébergeur fiable, offrant des services de qualité pour un prix compétitif, nous vous conseillons OVH, notre partenaire depuis presque 6 ans.

Des offres adaptées à vos besoins et à votre bourse, idéal pour tout projet d'envergure. Vossey.com possède plusieurs serveurs dédiés chez OVH.

Hébergement par OVH

http://www.ovh.fr

Serveurs de jeux Verygames.net

Voila un an que Vossey.com et Verygames.net se sont associés afin de proposer des serveurs de jeux de qualité et surtout multi-mods; la force de Verygames.net.

Vous pouvez changer rapidement et facilement le jeu présent sur votre serveur de jeu parmi une liste importante de mods pour Half-Life 1 et Half-Life 2.

Notre collaboration permet de faire évoluer cette liste en leur proposant les meilleurs mods venant juste de sortir.

http://www.verygames.net

Jouons ensemble avec Big Browser

Big Browser est un programme permettant aux joueurs d'une communauté de pouvoir se rejoindre très facilement.

BIG BROWSER

Grâce à Big Browser, vous voyez tous vos amis en train de jouer d'un seul coup. Plus besoin d'ajouter un ami à chaque fois, vous vous connectez une fois et c'est fini, vous êtes connecté à votre communauté.

http://www.big-browser.com

VosseyMag

VosseyMag est un magazine mensuel entièrement gratuit sous format PDF retraçant l'actualité de l'univers des jeux de Half-Life 1, Half-Life 2, Valve, la plateforme Steam, l'esport et Quake Wars.

Si vous avez une remarque, suggestion, question ou si vous voulez écrire un article pour le VosseyMag, n'hésitez pas à nous contacter par courriel sur contact@vosseymag.com

Nos Serveurs de jeux

En collaboration avec Verygames.net, nous mettons à votre disposition 5 serveurs de jeux :

- Counter-Strike 1.6 : verygames.vossey.com:27015
- Counter-Strike Source : verygames.vossey.com:27030
- Natural Selection : verygames.vossey.com:27035
- Earth's Special Force : jeux.vossey.com:27018
- Day of Defeat Source : jeux.vossey.com:27016
- SourceForts : jeux.vossey.com:27015

Hébergés et Partenaires

- Caliber
- East West
- Far Death
- Get A Life
- Kill to Kill
- Logistique
- Mario Kart Source
- New World Conflict
- NS4All.be
- Perfect Dark
- Revolution
- RPM Infinity
- Science and Industry
- SG1_Missions
- Stargate TC Source
- StarWars : The New Era
- Translators
- WH40K Apocalypse

Si vous voulez être partenaire ou hébergé, contactez nous sur hebergement@vossey.com

En janvier, on arrête de fumer